



<共同研究班活動報告>再埋め込みされるポピュラー文化：「香港における日本ポピュラー文化共同研究会」活動報告

著者	多田 駆
雑誌名	KG社会学批評
号	9
ページ	57-60
発行年	2020-03-24
URL	http://hdl.handle.net/10236/00028491

(4. 共同研究班活動報告)

4-1. 再埋め込みされるポピュラー文化

——「香港における日本ポピュラー文化共同研究会」活動報告——

多田 駆

1 研究会発足の趣旨

2019 年は香港にとって激動の一年となった。逃亡犯条例改正案の反対運動に端を発した民主化運動は瞬く間に広がり、香港各地で民主化を訴える抗議活動が行われた。このような抗議活動を経て 11 月に行われた香港区議会議員選挙では、それまで多数派を占めた親中派議員が大きく議席を減らし、民主派議員が八割以上の議席を獲得するという結果に至った。このような民主化運動において、日本の漫画やアニメといったポピュラー文化が、単なる娯楽や趣味として以上の意味を持つものとして捉えられ、民主化運動への参加や連帯を促すコンテンツとして取り入れられている。香港において日本のポピュラー文化は、一定の認知を獲得し広く受容されている。その中で再解釈が行われ、日本とは異なる意味が付与されるという現象そのものは、今回の運動に限られたものではなく、それ以前から様々な点で見られてきた。例えば日本の BL 漫画は、家父長制や異性愛主義といった性別観念が強い香港社会との関係の中で、独自の解釈や意味付けがなされてきた。本研究会は、このような香港における日本のポピュラー文化に対する独自の再解釈を、香港での実践をもとに、それがどのように日本とは異なる意味として再構築されているのか、またそれはなぜなのか、という点を明らかにすることを目的として行われたものである。

このような趣旨のもと、本研究班では香港バプテスト大学の張志偉准教授を招き、現在の香港の民主化運動において、主に日本を中心としたポピュラー文化がどのように再解釈され、どのように民主化運動という実践に用いられているのかについての報告を行っていただいた。また、研究会では本学前期課程一年の袁暁君氏による発表も行われた。これは、香港での BL 漫画の流行とその解釈から、現在の香港における女性問題と LGBT をめぐる状況を明らかにすることを試みるものである。いずれの報告も、香港という特定の社会的・文化的背景の中で、日本のポピュラー文化がどのように認識、変容、再解釈されているのかという点に照準しており、またそれが実際の社会運動や社会状況といった実践とどのように関連しうるのかという、日本のポピュラー文化の新たな可能性を探るものでもあり、非常に示唆に富むものであった。

2 研究会の流れ

研究会は「香港における日本ポピュラー文化の実践・再構築」と題して 2019 年 11 月 21 日

(木) 15:00 から、本学上ヶ原キャンパス社会学部共同学習室にて行われた。当日は、袁氏による「BL 漫画と女性と LGBT」と、張氏による “Making Japanese Popular Culture, remaking Hong Kong: The case of the 2019 Hong Kong Protests” の二つの発表と、それぞれに対する質疑が行われた。

2.1 「BL 漫画と女性と LGBT」

袁氏の発表では、まず、BL 漫画が「男性らしさ」の攻めと「女らしさ」の受けという二人の男性愛が描かれた少女漫画であり、異性愛の女性の間で 1980 年代から流行していることが報告された。このような BL 漫画の流行の原因の一つとして、当時の香港の社会状況がある。それは、香港の現実社会での性別差による女性への生殖、出産の圧力であり、同性愛を描いた BL 漫画はそのような現実社会から逃がれるという社会的機能を持つものであった。しかし一方で、受けと攻めのキャラクターが現実の性別における不平等な関係そのものを示すという批判もある。このような中で、異性愛の女性読者は「受け」の位置としての読み替えの限らずに、強い姿勢を現した「攻め」に自らを置き換えるという読み方も行っていると考えられる。つまり、異性愛の女性は BL 漫画を読む際に、現実世界の性別役割規範とは異なる位置で自らの欲求を求めることが可能となるのである。そこには女性が一方的な欲望の対象ではなく、その主体として自らのニーズと欲求を満たすことが可能となるといった、ある種の性の平等化作用が発生すると考えられる。

さらに、国境を越えて、BL 漫画の意味が再構築されている。香港の異性愛女性は、BL 漫画を多く読んでいるほど、同性愛者の生活や LGBT の状況の関心を持っているという傾向にあることが分かっている。香港において、伝統的な性別観念はいまだに根強い。しかし、BL 漫画を読んでいる彼女たちは、LGBT の社会運動に参加し、性的差別禁止法や同性結婚が認められることを積極的に求める。このような状況から、香港社会において BL 漫画が娯楽としてのポピュラー文化作品という立ち位置を越えて、ジェンダーの不平等と LGBT への差別に関する問題を読者に再考させるものとして捉えられていることが明らかとされた。

2.2 “Making Japanese Popular Culture, remaking Hong Kong: The case of the 2019 Hong Kong Protests”

続いて、張氏による発表 (“Making Japanese Popular Culture, remaking Hong Kong: The case of the 2019 Hong Kong Protests”) では、まず現在の香港の民主化運動に関する経緯、現状の説明が行われた。そして、そこでの日本のポピュラー文化の扱われ方についての報告と考察が、実際に日本のアニメや漫画を題材として作成されたポスターなどの写真を用いて行われた。ここでは香港の活動において、とりわけ若い世代が運動の中心となっていることに照準し、「なぜ香港の若い世代がこれほど立ち上がるのか」「なぜ彼らは喜んで犠牲を払うのか」「なぜ彼らは強い連帯を持っているのか」「なぜ若者の理想と抗議が香港の多くの人々に受け入れられるのか」という四つのクエスチョンから、香港における Protest Art として日本のポピュラー文

化の果たす役割が考察された。とりわけアニメや漫画、映画などの作品が、どのように運動を通じて再解釈され、実際に **Protest Art** として二次創作されるといのか、という点についてである。

まず、今回の一連の民主化運動における **Protest Art** の特徴として挙げられたのが、その製作者が不特定多数の不可視のクリエイターであり、クリエイターが制作した二次創作がネット等を通じて拡散、それが市民によって自主的に印刷、掲示されるというフローである。このように中心的存在を持たずに行われるという点は、今回の民主化運動全体としての大きな特徴であるといえる。このような特徴を踏まえたと、日本のアニメや漫画、映画がより積極的に二次創作の題材として用いられるのか、という点についての考察がなされた。中でも、張氏がとりわけ今回の運動との関連の中で着目したのが、日本のポピュラー文化作品に描かれる、「ユートピア」と「連帯」といった世界観である。張氏が紹介した **Protest Art** の多くは、二次創作作品に限らず直接的に抵抗や反抗を促すものはあまり見られず、むしろ、運動によって負傷した少女をシンボル化し表象した作品や、仲間同士での共同や連帯を強調した作品が多くみられた。それは、今回の運動が単なる権力や政策に対する抵抗ではなく、香港の若い世代にとっての自由の獲得と民主的発展への願望に直結しているためである。すなわち、彼らの目的は連帯や自由そのものであり、そこに日本のポピュラー文化作品に表象される世界観が直結しているということである。このような背景から、今回の運動において日本のポピュラー文化作品がそのシンボリック的、理念的側面から再解釈され、二次創作として用いられることになったという分析が行われた。

3 おわりに

今回の研究会から、日本のアニメや漫画、映画といったポピュラー文化が香港においては日本とは異なる解釈が行われるだけでなく、具体的実践といった社会運動と密接な関係にあることが明らかとなった。とりわけ、民主化運動における実践報告からは、特定の地域の社会状況を大きく転換するような出来事においても、ポピュラー文化が一定の影響を持ちうるということが理解できる。このようにポピュラー文化が用いられる中で、我々が引き続き問うていかなければならないのは、それがなぜ「日本の」ポピュラー文化なのか、という点であろう。最後に、研究会での報告および質疑からこの点についての考察を行い、本稿を終えたい。

張氏の報告の中で、日本のアニメや漫画が **Protest Art** として用いられた背景に、これらの持つ「ユートピア」や「連帯」といった世界観が挙げられた。研究会ではこれに対する質疑として、日本のアニメや漫画における、無垢さが議題となった。つまり、日本のポピュラー作品はアメリカなど他国の作品に比べて、そもそもの作品の持つ政治性や批判性が弱く、そのため独自の再解釈が行い易いのではないか、という点である。このような日本のポピュラー文化の特徴を一言で表すとすれば「かわいい」に換言できるのではないだろうか。「かわいい」は、今や単なる日本語の形容詞としてではなく、一つの文化的価値として捉えられている。例え

ば、文化庁では「文化交流使」として日本から芸術家、文化人等、文化に関わる人物を一定期間海外に派遣し、日本文化の深化と交流を図る企画を行っているが、2017年度には「KAWAII」（かわいい）を作品のコンテクストとするアーティストの増田セバスチャン氏が「文化交流使」に任命されている。増田氏は、訪問した国々で熱狂的な歓迎を受けたことから「『KAWAII』は、もはや日本が生み出した、若い世代になくてはならない、彼らだけの特別な『概念』や『哲学』にまで昇華しているということを、体感した」（文化庁 2019）と、その報告書で振り返っており「かわいい」が単なる日本語の形容詞表現を超えて、文化的価値として広く世界に伝播していることが伺える。このような「かわいい」という表現について荻野昌弘は「あらゆる批判の可能性は絶たれ、かわいいということばが構築する磁場のなかで微笑まざるをえないような状況を作り出す」（荻野 2012: 210）と指摘している。日本のアニメや漫画は、そのキャラクターや絵が「かわいい」ことで、海外において人気を集めたという側面があり、そのもとでは政治性や批判性は——仮に元々は作品に付与されていたとしても——無化されてきたのではないだろうか。

また、荻野は「消費行動のための文化コードは、国家とは全く別のところで生成している」（荻野 2012: 212）とも論じており、この点はポピュラー文化の海外での展開に大きく関連するものである。今回の研究会で行われた二つの報告は、消費社会においてこのような文化コードが、今度は消費とは異なる文脈で再解釈され、社会運動として実践に用いられた例である。このような事例は、日本のポピュラー文化が社会運動と接続するという可能性を示すのみならず、それが消費とは異なる文脈で国家や地域に再埋め込みされるという、日本のポピュラー文化の新たな可能性を提示するものとして捉えられるのではないだろうか。

【参考文献】

荻野昌弘, 2012, 『開発空間の暴力——いじめ自殺を生む風景』新曜社。

文化庁, 2019, 「第 16 回文化庁文化交流使活動報告会 文化庁文化交流使フォーラム 2019 報告書——日本の心を世界に伝える」, 文化庁文化交流使ホームページ, (2019 年 12 月 9 日取得, https://culturalenvoy.jp/wp/wp-content/uploads/2019/05/r1415977_03.pdf).